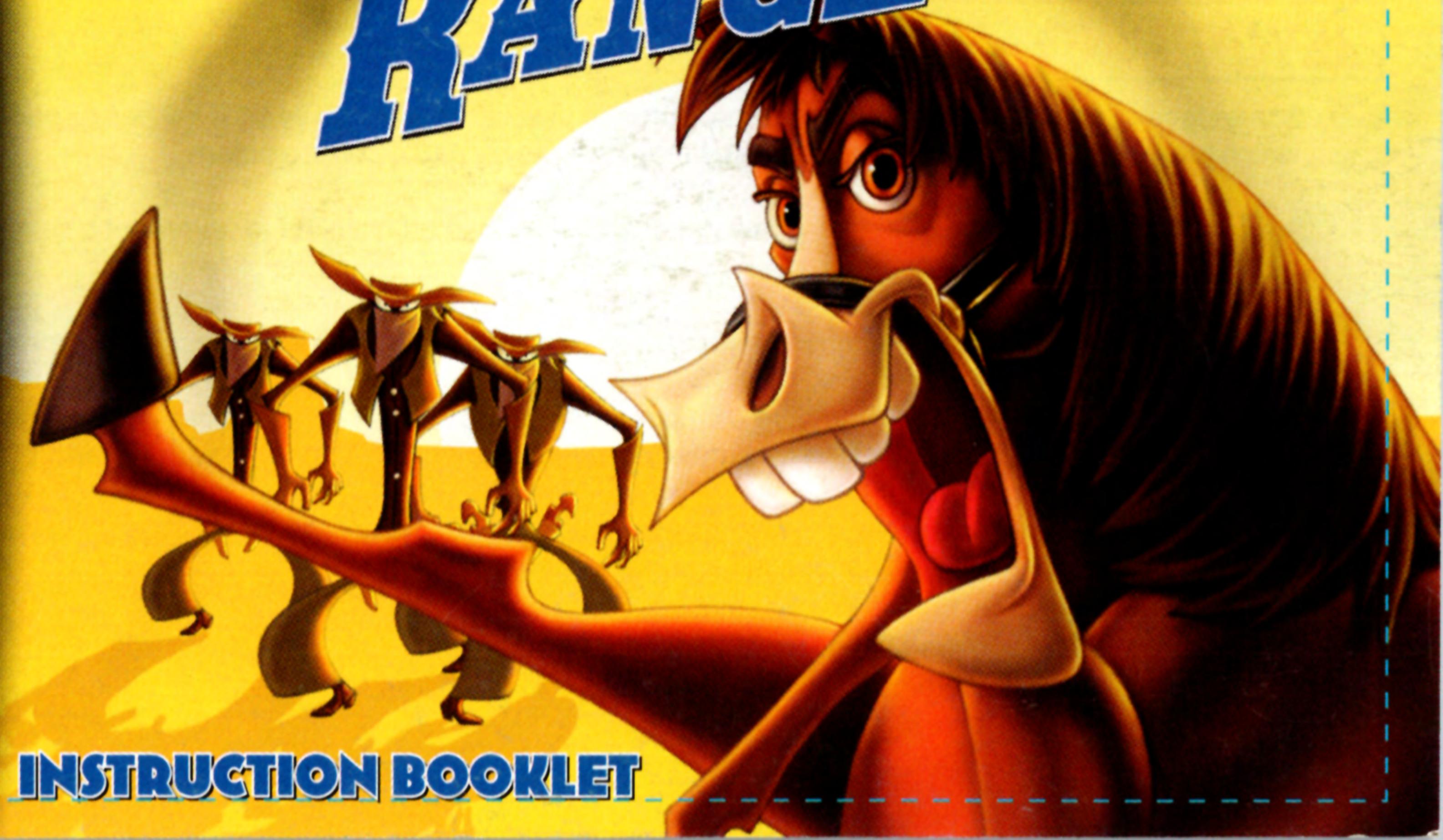


GAME BOY ADVANCE

Disney presents  
**HOME  
On The  
RANGE**

AGB-BHME-USA



INSTRUCTION BOOKLET

**PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.**

**IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES**

## **⚠ WARNING - Seizures**

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

**Convulsions**

**Altered vision**

**Eye or muscle twitching**

**Involuntary movements**

**Loss of awareness**

**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

## **WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain**

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

## **WARNING - Battery Leakage**

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

*The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.*

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

*Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est breveté ou fabriqué par Nintendo. Recherchez-le toujours lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et autres produits dérivés.*

Nintendo n'autorise pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.

*El sello oficial es su garantía de que Nintendo ha fabricado o autoriza el uso de este producto. Busque este sello cuando compre sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y productos afines.*

Nintendo no autoriza la venta ni el uso de productos sin su sello oficial.



THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.

CETTE CARTOUCHE FONCTIONNE UNIQUEMENT AVEC LE SYSTÈME DE JEUX VIDÉO GAME BOY® ADVANCE.

ESTE CARTUCHO SÓLO FUNCIONARÁ CON EL SISTEMA DE VIDEOJUEGOS GAME BOY® ADVANCE



LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.  
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL DE NINTENDO SONT DES MARQUES DÉPOSÉES ET COMMERCIALES DE NINTENDO.

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE Y EL SELLO OFICIAL SON MARCAS COMERCIALES DE NINTENDO.  
© 2001 NINTENDO. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS.

## CONTENTS

## TABLE DES MATIERES

## ÍNDICE

Disney's Home On The Range .....	2
Getting Started .....	3
Title Screen .....	3
Menu Controls .....	4
Main Menu .....	5
Password Input Screen .....	5
Options .....	5
Credits .....	6
Playing Disney's Home On The Range .....	6
Player Controls & Power-Ups .....	6
Buck's Controls .....	6
Ride Controls .....	6
Fight Controls .....	7
Jeb's Controls .....	8
Standard Controls .....	8
Special Controls .....	9
Power-Ups & Collectibles .....	10
Buck's Ride Power-Ups & Collectibles .....	10
Buck's Fight Power-Ups .....	11
Buck's Fight Wild Card Collectibles .....	12
Jeb's Power-Ups & Collectibles .....	13
Customer Support .....	15

Disney's Home On The Range .....	18
Démarrage .....	19
Écran titre .....	19
Commandes menus .....	20
Menu principal .....	21
Écran de saisie du mot de passe .....	21
Options .....	21
Crédits .....	22
Jouer à Disney's Home On The Range .....	22
Commandes de jeu et bonus .....	22
Commandes de Buck .....	22
Déplacement .....	22
Combat .....	23
Commandes de Jeb .....	24
Standard .....	24
Spéciales .....	25
Bonus et objets à collecter .....	26
Bonus et objets à collecter avec Buck en déplacement .....	26
Bonus et objets à collecter avec Buck en combat .....	27
Jokers à collecter avec Buck en combat .....	28
Bonus et objets à collecter avec Jeb .....	29
Assistance technique .....	31

Disney's Home On The Range .....	34
Inicio .....	35
Pantalla de título .....	35
Controles de menú .....	36
Menú principal .....	37
Pantalla para escribir contraseña .....	37
Opciones .....	37
Créditos .....	38
Jugar con Disney's Home On The Range .....	38
Controles y recargas de los jugadores .....	38
Controles de Buck .....	38
Controles de monta .....	38
Controles de combate .....	39
Controles de Jeb .....	40
Controles estándar .....	41
Controles especiales .....	42
Recargas y objetos .....	42
Recargas y objetos de monta de Buck .....	42
Recargas de combate de Buck .....	43
Comodines de combate de Buck .....	44
Recargas y objetos de Jeb .....	45
Asistencia al cliente .....	47

Disney presents

# HOME On The RANGE

**LOOK OUT!** Alameda Slim, Rico and the three Willies have escaped jail and are headin' for the Lil' Patch Of Heaven for a lil' payback. Ever since Buck, Maggie and the other farm animals helped put the outlaws behind bars, they have been schemin' to escape from jail. Now it's up to Buck, Jeb and Lucky Jack to round them up once more!

In *Disney's Home On The Range*, you play as Buck, the brash, karate-kicking, muscle-bound stallion who previously sent Rico, Alameda Slim and the three Willies into "retirement." You also play as Jeb, the cranky, tin can collecting billy goat on the farm. It's up to Jeb to round up the "wanted" posters for each escaped outlaw before Buck can track them back to their hideout.

Lucky Jack, the wild-eyed, peg-legged rabbit, will act as Buck and Jeb's guide along the way, helping them perfect their moves as well as explaining any newfound skills that they pick up along the way.

So giddy up! Let's head on out into the Wild West for a rootin'-tootin' karate-kicking, good time. **YEEEEEEE HAWWWWWWW!**

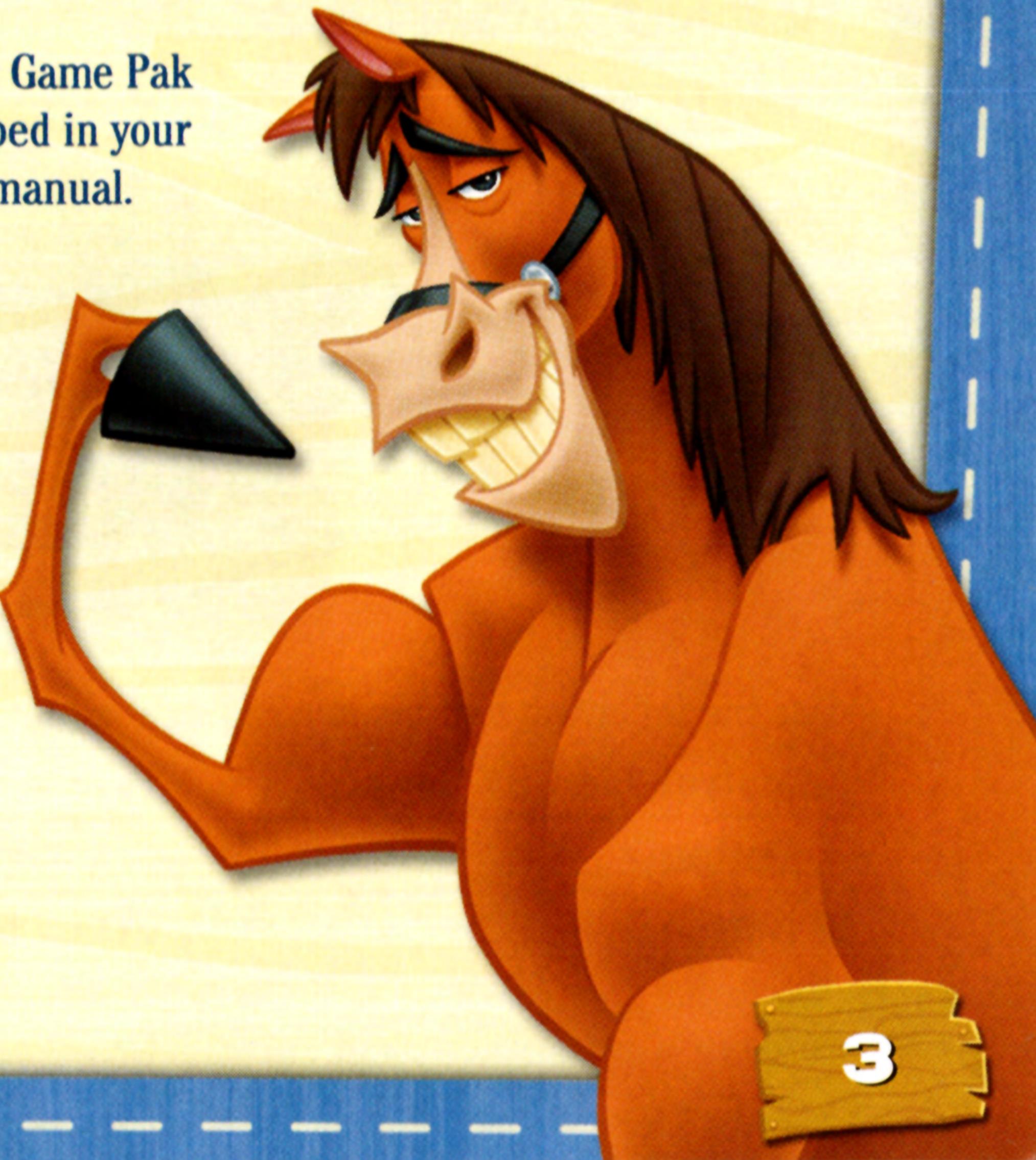
# GETTING STARTED

1. Make sure the POWER switch is OFF.
2. Insert the *Disney's Home On The Range* Game Pak into the Game Boy Advance slot as described in your Nintendo Game Boy Advance instruction manual.
3. Turn the POWER switch ON.

NOTE: The *Disney's Home On The Range* Game Pak is for the Game Boy Advance system only.

## TITLE SCREEN

After the legal information, you'll see screens for Disney Interactive, A2M and finally, *Disney's Home On The Range*. Press **Start** to proceed to the Main Menu.



# GETTING STARTED

## MENU CONTROLS

L BUTTON

+CONTROL PAD

START

SELECT



R BUTTON

A BUTTON

B BUTTON

Use the following buttons to navigate the menu screen:

+Control Pad Up / Down

Highlight menu options

A Button

Select option

B Button

Return to the previous screen



# GETTING STARTED

## MAIN MENU

Use the **+Control Pad Up and Down** to highlight **NEW GAME**, **PASSWORD**, **OPTIONS**, or **CREDITS**. Press the **A Button** to select.

## PASSWORD INPUT SCREEN

After selecting **PASSWORD**, you will find yourself on the password input screen. After you complete each level, you will be given a 4-letter password, which will allow you to resume your adventure from that point. Use this screen to input any passwords you might have.

**+Control Pad Right/Left**

Highlight password letter boxes

**+Control Pad Up/Down**

Change password letters

**A Button**

Confirm the password

**B Button**

Return to the previous screen

## OPTIONS

From the Options screen, you may turn “On” or “Off” the **Sound FX** and **Music** settings. You may also change the **Language** setting between English and **Français**.

# GETTING STARTED

## CREDITS

View the production credits of this game.

## PLAYING DISNEY'S HOME ON THE RANGE

### PLAYER CONTROLS & POWER-UPS

#### BUCK'S CONTROLS

##### Ride Controls

Strafe Right/Left

+Control Pad Left/Right

Slow

+Control Pad Down

Jump

A Button

# PLAYING DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## Fight Controls

**Move** +Control Pad Left/Right/Up/Down

**Jump** A Button

**Jab** B Button

**Flying Kick** A Button then B Button while in air

**Bridle Whip** R Button - Facing Right  
L Button - Facing Left

**Rear Attack** L Button - Facing Right  
R Button - Facing Left

**Power Attack** As you fight your way through the hoards of bad guys, Buck's power attack horseshoe at the top of the screen will charge up. Press the L Button & R Button together and Buck will perform a powerful 4-hooved kick.



# PLAYING DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## JEB'S CONTROLS

### Standard Controls

**Run** +Control Pad Left/Right

**Standing Jump** A Button

**Running Jump** +Control Pad Left/Right & A Button

**Attack** B Button

**Drop Attack** A Button then B Button



# PLAYING DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## Special Controls



**Double Jump**

**A Button then A Button while in air**



**Charge**

**+Control Pad Left/Right & R Button**



**Long Jump**

**Charge & A Button**



**Spit**

**B Button**



**Earthquake Pound**

**A Button then B Button while in air**



**Goat Cannon**

**Jump into the Cannon. Press the A Button to launch Jeb.**

# PLAYING DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## POWER-UPS & COLLECTIBLES

### BUCK'S RIDE POWER-UPS & COLLECTIBLES



Rico's Saddle

Collect 5 Saddles and Buck earns an extra life.



Timepiece

Collecting the Timepiece will add time to the counter.



Speed Up

Pick this up for a temporary burst of speed. Buck will need this to make it over some hazardous obstacles.



Sheriff Badge

When you pick up a Sheriff Badge, Buck's health will increase by one bar.



Float

When picked up, Buck will be able to temporarily float over mud.

# PLAYING DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## BUCK'S FIGHT POWER-UPS



### Horseshoe

As you defeat the outlaws that appear, the Horseshoe will fill up. Once you have at least one full Horseshoe, press the **L Button & R Button** together and Buck will perform a powerful 4-hooved kick.



### Sheriff Badge

When you pick up a Sheriff Badge, Buck's health will increase by one bar.



### Trophy

Collecting a Trophy will earn you an extra life.



# PLAYING DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## BUCK'S FIGHT WILD CARD COLLECTIBLES

As Buck defeats the Outlaws, they will occasionally drop items. Collecting three matching items will earn Buck health or other special features.



**Coffee Pot**

3 Coffee Pots earn Buck an extra life.



**Boxer Shorts**

3 Boxer Shorts earn Buck 3 health bars.



**Money Bag**

3 Money Bags earn Buck 2 extra lives.



**Boot**

3 Boots earn Buck an extra Horseshoe.



**Detonator**

3 Detonators will blow up all outlaws on screen.



**Random**

Collecting a combination of any 3 items earns Buck 1 health bar.

# PLAYING DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## JEB'S POWER-UPS & COLLECTIBLES



### Tin Cans

100 Tin Cans earn Jeb an extra life.



### Cabbage

If Jeb gets hurt, gobbling down some Cabbage will recharge his health.



### Jumping Beans

Jumping Beans give Jeb the power to double-jump, allowing him to reach locations which are normally too high. Press the **A Button** to jump, and then press the **A Button** again while Jeb is in the air.



### Red Pepper

This little Pepper fires up Jeb's energy. Press the **R Button** while using the **+Control Pad Left/Right**. Jeb will charge, plowing through almost anything in his way. Use the Charge attack with the Jump (**A Button**) to make long jumps.

# PLAYING DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## JEB'S POWER-UPS & COLLECTIBLES CONTINUED



### Corn Cob

Chomping the Corn Cob will give Jeb the ability to spit the kernels at obstacles and enemies from a safe distance. Press the **B Button** to spit the corn kernels.



### Anvil

Grabbing an Anvil will increase the power of Jeb's Drop Attack. Press the **A Button** followed by the **B Button** and any enemy or smashable item on screen will be demolished.

**Important Legal Information** Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Customer Support" department.

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws. Rev-D (L)

# CUSTOMER SUPPORT INFORMATION

**INTERNET SUPPORT** To access information about Disney Interactive games on the World Wide Web, point your browser to [www.disney.go.com/gbasupport](http://www.disney.go.com/gbasupport). You may also email a Disney Interactive Customer Support representative at [interactive.support@disneyonline.com](mailto:interactive.support@disneyonline.com).

**GAME HINTS AND TIPS** Game hints and tips are available on the Disney Interactive Customer Support Web Site. To access Game Hints and Tips on the World Wide Web, point your browser to [www.disney.go.com/gbasupport](http://www.disney.go.com/gbasupport). If you do not have Internet access, please send a self-addressed stamped envelope with your request to the address below.

**MAILING ADDRESS** If you wish to write to us, our address is: Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139.

**TELEPHONE SUPPORT** You may contact Disney Interactive Customer Support at **(888) 817-2962**. If you need additional information, our Customer Support staff for the US and Canada is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time).

**TTY/TDD USERS** Please contact us by telephone through your local relay service. Customer Support staff for TTY/TDD users is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time). Our toll free number is **(888) 817-2962**.

**LIMITED WARRANTY** Disney Interactive warrants to the original consumer purchaser of the Game Pak that the medium on which the Game Pak is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the original date of purchase. The Game Pak is sold "as is" without express or implied warranty of any kind, and Disney Interactive is not responsible for any losses or damages of any kind resulting from use of this Game Pak. If a defect occurs during this ninety (90) day warranty period, Disney Interactive will either repair or replace, at Disney Interactive's option, the Game Pak free of charge. In the event that the Game Pak is no longer available, Disney Interactive may, in its sole discretion, replace the Game Pak with a Game Pak of comparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Disney Interactive's reasonable satisfaction, that the product was purchased within the last ninety (90) days. If you need to replace a user-damaged Game Pak, please call the number listed under Telephone Support. There is a \$20.00 fee to replace a user-damaged Game Pak.

**VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES PRÉCAUTIONS D'EMPLOI DE CE PRODUIT, AVANT TOUTE UTILISATION DE LA CONSOLE NINTENDO® OU DE SES ACCESSOIRES. VOUS Y TROUVEREZ D'IMPORTANTES INFORMATIONS CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ.**

**INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ : À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT.**

## **⚠ AVERTISSEMENT - Avertissement sur l'épilepsie**

- Certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, lorsqu'elles regardent la télévision ou utilisent des jeux vidéo, être victimes d'une crise d'épilepsie ou d'une perte de conscience déclenchée par une stimulation lumineuse intermittente, même si elles n'ont jamais été sujettes à de tels troubles auparavant.
- Si vous êtes sujet à de telles crises ou pertes de conscience ou si vous présentez des symptômes liés à l'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Interrompez le jeu et consultez un médecin si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants :

**Convulsions**

**Troubles de la vision**

**Contraction des yeux ou des muscles**

**Mouvements involontaires**

**Perte de conscience**

**Troubles de l'orientation**

Pour réduire les risques de crise pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou si vous avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.

## **! AVERTISSEMENT – Avertissement sur les traumatismes dus à des mouvements répétés et sur la fatigue oculaire**

Au bout de quelques heures de jeu, les joueurs peuvent ressentir des douleurs au niveau des muscles, des articulations, de la peau et des yeux. Suivez les instructions ci-dessous afin d'éviter tout risque de tendinite, de syndrome du tunnel carpien, d'irritation cutanée, de fatigue oculaire, etc.

- Évitez de jouer pendant une durée excessive. Les parents doivent veiller à ce que leurs enfants respectent les consignes de sécurité lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo.
- Même si vous n'en ressentez pas le besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.
- Si vous éprouvez une sensation de fatigue ou une douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez votre médecin.

## **! AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles**

L'écoulement de l'acide des piles peut entraîner des blessures corporelles et endommager la Game Boy™. En cas de fuite, rincez abondamment la peau et les vêtements entrés en contact avec l'acide. Évitez tout contact avec la bouche et les yeux. Les piles qui fuient peuvent produire un crémancement.

Pour éviter l'écoulement de l'acide des piles :

- Ne mélangez pas des piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
- N'utilisez pas de piles alcalines avec des piles au carbone zinc.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel cadmium.
- Ne laissez pas des piles usées dans la Game Boy™. Lorsque le niveau des piles est faible, le témoin lumineux peut perdre de son intensité, le volume sonore diminuer et l'écran d'affichage s'assombrir. Si tel est le cas, remplacez immédiatement toutes les piles usées par des piles neuves.
- Ne laissez pas des piles dans la Game Boy™ ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes, si vous ne les utilisez pas.
- Lorsque les piles sont tout à fait déchargées, mettez l'appareil hors tension. Quand vous avez fini d'utiliser la Game Boy™, mettez toujours l'interrupteur POWER en position OFF.
- Ne rechargez pas les piles usées.
- Insérez les piles dans le bon sens. Assurez-vous que les signes positif (+) et négatif (-) se trouvent au bon emplacement. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Au moment de retirer les piles, commencez par soulever l'extrémité portant le signe positif (+).
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.

Disney presents

# HOME On The RANGE

**OUVRE L'ŒIL !** Alameda Slim, Rico et les trois Willie se sont échappés de prison et se dirigent vers les Prairies du bonheur pour se venger. Depuis leur mise derrière les barreaux grâce à Buck, Maggie et aux autres animaux de la ferme, ces hors-la-loi ont planifié

leur évasion. Ils sont maintenant en cavale et Buck, Jeb et Lucky Jack doivent de nouveau les attraper !

Dans *Disney's Home On The Range*, incarne Buck, l'étalon impétueux passé maître en arts martiaux, qui a mis Rico, Alameda Slim et les trois Willie " à la retraite " ou bien joue Jeb, le bouc grognon, qui collectionne les boîtes de conserve et qui doit trouver les avis de recherche des hors-la-loi afin que Buck se mette en chasse.

Lucky Jack, le lapin fou à la jambe de bois, guide Buck et Jeb. Il les aide également à améliorer leurs attaques et à mieux comprendre les aptitudes spéciales acquises en route.

Alors, en avant ! Pars pour le Grand Ouest dans une aventure pleine de surprises, de prises de karaté et de bonne humeur. **YIIIIII HAAAA !**

# DÉMARRAGE

1. Assure-toi que l'interrupteur POWER est en position OFF.
2. Insère la cartouche *Disney's Home On The Range* dans l'emplacement correspondant du Game Boy Advance, comme décrit dans le manuel d'instructions Nintendo Game Boy Advance.
3. Fais glisser le commutateur POWER en position ON.

Remarque : la cartouche *Disney's Home On The Range* ne peut être utilisée que sur les systèmes Game Boy Advance.

## ÉCRAN TITRE

Après les informations légales, les écrans de Disney Interactive, A2M et enfin *Disney's Home On The Range* s'affichent. Appuie sur Start pour afficher le menu principal.



# DÉMARRAGE

## COMMANDES DES MENUS

BOUTON L

MANETTE+

START

SELECT



BOUTON R

BOUTON A

BOUTON B

Utilise les boutons suivants pour naviguer dans l'écran des menus :

manette + haut/bas

Mettre les options du menu en surbrillance

bouton A

Sélectionner une option

bouton B

Retourner à l'écran précédent

# DÉMARRAGE

## MENU PRINCIPAL

Utilise la manette + haut et bas pour mettre en surbrillance les options **NOUVELLE PARTIE**, **MOT DE PASSE**, **OPTIONS** ou **CRÉDITS**. Appuie sur le bouton A pour sélectionner l'élément mis en surbrillance.

## ÉCRAN DE SAISIE DU MOT DE PASSE

Lorsque tu sélectionnes **MOT DE PASSE**, un écran de saisie s'affiche. À la fin de chaque niveau, tu reçois un mot de passe de 4 lettres, qui te permet de reprendre l'aventure là où tu l'as interrompue. Utilise cet écran pour saisir les mots de passe que tu as obtenus.

**manette + droite/gauche**

Mettre en surbrillance les cases des lettres du mot de passe

**manette + haut/bas**

Modifier les lettres du mot de passe

**bouton A**

Confirmer le mot de passe

**bouton B**

Retourner à l'écran précédent

## OPTIONS

À partir de l'écran **OPTIONS**, tu peux activer ou désactiver les **SONS** et la **MUSIQUE**. Tu peux aussi modifier la **LANGUE** en choisissant Anglais ou Français.

# DÉMARRAGE

## CRÉDITS

Cet écran permet d'afficher les crédits du jeu.

## JOUER À DISNEY LA FERME SE REBELLE

### COMMANDES DE JEU ET BONUS

#### COMMANDES DE BUCK

##### Déplacement

Déplacement latéral droit/gauche

manette + droite/gauche

Ralentir

manette + bas

Sauter

bouton A

# JOUER À DISNEY LA FERME SE REBELLE

## Combat

<b>Se déplacer</b>	<b>manette + gauche/droite/haut/bas</b>
<b>Sauter</b>	<b>bouton A</b>
<b>Attaquer</b>	<b>bouton B</b>
<b>Coup de sabot volant</b>	<b>bouton A, puis bouton B une fois en l'air</b>
<b>Coup de cravache</b>	<b>bouton R - sur la droite</b> <b>bouton L - sur la gauche</b>
<b>Coup de sabot arrière</b>	<b>bouton L - sur la droite</b> <b>bouton R - sur la gauche</b>
<b>Super attaque</b>	En te battant avec les hors-la-loi, le fer à cheval se remplit. Lorsque tu as un fer à cheval entier, appuie sur <b>le bouton L et le bouton R simultanément</b> , et Buck réalisera une super attaque !

# JOUER À DISNEY LA FERME SE REBELLE

## COMMANDES DE JEB

### Standard

Courir

manette + droite/gauche

Sauter

bouton A

Sauter en courant

manette + gauche/droite et bouton A

Attaquer

bouton B

Attaque verticale

bouton A, puis bouton B



# JOUER À DISNEY LA FERME SE REBELLE

## Spéciales



**Double saut**

**bouton A, puis bouton A une fois en l'air**



**Charger**

**manette + gauche/droite et bouton R**



**Sauter loin**

**charger et bouton A**



**Cracher**

**bouton B**



**Attaque verticale**

**bouton A, puis bouton B une fois en l'air**



**Canon à chèvre**

**Saute dans le canon. Appuie sur le bouton A pour propulser Jeb.**

# JOUER À DISNEY LA FERME SE REBELLE

## BONUS ET OBJETS À COLLECTER

### BONUS ET OBJETS À COLLECTER AVEC BUCK EN DÉPLACEMENT



#### Selle de Rico

Ramasse 5 selles et Buck gagnera une vie supplémentaire pour Buck.



#### Montre

Ramasse une montre pour ajouter du temps au compteur.



#### Éclair

Ramasse un éclair pour mettre le turbo. Buck en aura besoin pour franchir certains obstacles dangereux.



#### Étoile de shérif

Ramasse une étoile de shérif pour augmenter d'une barre le niveau de santé de Buck.



#### Ailes

Ramasse les ailes pour que Buck flotte au-dessus de la boue.

# JOUER À DISNEY LA FERME SE REBELLE

## BONUS ET OBJETS À COLLECTER AVEC BUCK EN COMBAT



Fer à cheval

Au fur et à mesure de tes victoires sur les hors-la-loi, le fer à cheval se remplit. Lorsque tu dispose d'au moins un fer à cheval entier, appuie simultanément sur le **bouton L** et le **bouton R**, pour que Buck réalise une super attaque.



Étoile de shérif

Ramasse une étoile de shérif pour augmenter d'une barre le niveau de santé de Buck.



Trophée

Chaque trophée t'offre une vie supplémentaire.



# JOUER À DISNEY LA FERME SE REBELLE

## JOKERS À COLLECTER AVEC BUCK EN COMBAT

Lorsque Buck l'emporte sur l'un des hors-la-loi, il arrive que ce dernier laisse tomber des objets. Ramasse trois objets identiques pour augmenter le niveau de santé de Buck ou lui attribuer des aptitudes spéciales.



### Cafetièr

3 cafetières permettent à Buck de gagner une vie supplémentaire.



### Caleçon

3 caleçons augmentent le niveau de santé de Buck de trois barres.



### Bourse

3 bourses permettent à Buck de gagner deux vies supplémentaires.



### Botte

3 bottes permettent à Buck de gagner un fer à cheval supplémentaire.



### Détonateur

3 détonateurs feront exploser tous les hors-la-loi affichés à l'écran.



### Joker

Toute combinaison de 3 objets augmente le niveau de santé de Buck d'une barre.

# JOUER À DISNEY LA FERME SE REBELLE

## BONUS ET OBJETS À COLLECTER AVEC JEB



### Boîtes de conserve

Avec 100 boîtes de conserve, Jeb gagne une vie supplémentaire.



### Chou

Si Jeb est blessé, il lui suffit d'engloutir du chou pour reprendre des forces.



### Haricots sauteurs

En mangeant des haricots sauteurs, Jeb pourra faire des doubles sauts et atteindre des emplacements normalement inaccessibles. Appuie sur le **bouton A** pour sauter, puis de nouveau sur le **bouton A** lorsque Jeb est en l'air.



### Poivron rouge

Ce petit poivron rouge décuple l'énergie de Jeb. Appuie sur le **bouton R** tout en utilisant la manette **+ gauche/droite**. Jeb va charger à toute vitesse, en écrasant tout sur son passage. Utilise l'attaque Charger pendant un saut (**bouton A**) pour sauter encore plus loin.

# JOUER À DISNEY LA FERME SE REBELLE

## BONUS ET OBJETS À COLLECTER AVEC JEB



### Épi de maïs

Lorsqu'il mâche un épi de maïs, Jeb peut cracher les grains sur ses obstacles et ses ennemis, tout en gardant une distance de sécurité. Appuie sur le **bouton B** pour cracher des grains de maïs.



### Enclume

Attrape une enclume pour augmenter la puissance des attaques lancées de Jeb. Appuie sur le **bouton A**, puis sur le **bouton B**, pour anéantir tout ennemi ou tout objet destructible affiché à l'écran.

**IMPORTANTES INFORMATIONS LÉGALES** La copie de jeu vidéo pour tout système Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies et/ou l'archivage de données ne sont pas autorisés ou nécessaires à la protection de votre programme. Tout contrevenant fera l'objet de poursuites judiciaires.

Ce jeu vidéo n'a pas été conçu pour être utilisé avec des appareils de copie ou accessoires non autorisés. L'utilisation de ce type de matériel rendra votre garantie produit Nintendo caduque. Nintendo (et/ou tout licencié ou distributeur) n'est en aucun cas responsable des dommages ou pertes causés par l'utilisation de ce type de matériel. Si après l'utilisation de ce type de matériel votre jeu cesse de fonctionner, veuillez déconnecter l'appareil avec précaution afin d'éviter les dégâts et relancez le jeu. Si votre jeu cesse de fonctionner alors qu'aucun appareil n'est connecté, veuillez contacter l'Assistance technique ou le service clientèle de l'éditeur.

Le contenu de cette notice n'interfère pas avec vos droits statutaires. Ce livret et tout autre matériel imprimé accompagnant le jeu, sont protégés par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Rev-D (L)

# INFORMATIONS SUR L'ASSISTANCE TECHNIQUE

**ASSISTANCE INTERNET** Pour accéder aux informations concernant les jeux Disney Interactive sur le Web, saisissez [www.disney.go.com/gbasupport](http://www.disney.go.com/gbasupport) dans votre navigateur. Vous pouvez également envoyer un courrier électronique au représentant de l'Assistance technique de Disney Interactive, à l'adresse suivante : [interactive.support@disneyonline.com](mailto:interactive.support@disneyonline.com).

**CONSEILS ET ASTUCES** Le site Web de l'Assistance technique de Disney Interactive offre des conseils et des astuces de jeu. Pour y accéder, saisissez [www.disney.go.com/gbasupport](http://www.disney.go.com/gbasupport) dans votre navigateur Web. Si vous n'avez pas accès à Internet, veuillez envoyer votre requête à l'adresse ci-dessous, en joignant une enveloppe timbrée portant votre adresse.

**ADRESSE POSTALE** Si vous souhaitez nous contacter par courrier, notre adresse est la suivante : Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139, États-Unis.

**ASSISTANCE PAR TÉLÉPHONE** Vous avez la possibilité de contacter l'assistance technique de Disney Interactive par téléphone au (888) 817-2962. Si vous avez besoin de plus d'informations, notre équipe d'assistance technique pour les Etats-Unis et le Canada est à votre disposition du lundi au vendredi de 7h30 à 17h30 (PST).

**UTILISATEUR DE TTY/TDD** Veuillez nous contacter par téléphone en utilisant votre service relais local. L'équipe d'assistance technique pour les utilisateurs de TTY/TDD est à votre disposition du lundi au vendredi de 7h30 à 17h30 (PST) au (888) 817-2962.

## LIMITATION DE GARANTIE

Disney Interactive garantit à l'acheteur initial de la cartouche, que le support sur lequel celle-ci est enregistrée est exempt de défauts matériels ou de fabrication, et ce, pour une période de quatre-vingt dix (90) jours suivant la date de l'achat. La cartouche est vendue en l'état, sans garantie explicite ou implicite d'aucune sorte, et Disney Interactive ne saurait être tenu responsable des pertes ou dommages divers occasionnés durant l'utilisation de cette cartouche. Si un défaut venait à se manifester durant cette période de garantie de quatre-vingt dix (90) jours, Disney Interactive s'engage à sa propre discrétion, à réparer ou remplacer la cartouche sans frais supplémentaires. Si la cartouche n'est plus disponible, Disney Interactive pourra, sous réserve, remplacer la cartouche par une cartouche de valeur équivalente. L'acheteur initial bénéficie de cette garantie uniquement si la date d'achat est dûment enregistrée sur le point de vente ou si l'acheteur peut prouver, à la satisfaction de Disney Interactive, que le produit a été acheté dans les quatre-vingt dix (90) jours. Si vous devez remplacer une cartouche endommagée par l'utilisateur, veuillez appeler l'Assistance téléphonique dont vous trouverez les coordonnées ci bas (Assistance téléphonique). Un supplément de 20\$ vous sera demandé pour le remplacement d'une cartouche endommagée par l'utilisateur.

**ANTES DE UTILIZAR EL SISTEMA DE HARDWARE, CARTUCHO O ACCESORIO NINTENDO®, LEA DETENIDAMENTE ESTE FOLLETO SOBRE PRECAUCIONES DE SEGURIDAD E HIGIENE QUE SE SUMINISTRA CON EL PRODUCTO. ESTE FOLLETO CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SEGURIDAD E HIGIENE.**

**INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SEGURIDAD: LEA LAS ADVERTENCIAS SIGUIENTES ANTES DE USAR O PERMITIR QUE SUS HIJOS USEN VIDEOJUEGOS**

## **⚠ ADVERTENCIA: ataques**

- Algunas personas (1 de 4.000) pueden sufrir ataques o desvanecimientos causados por ciertos tipos de luz o destellos, como al ver la televisión o usar videojuegos, aunque no los hayan padecido con anterioridad.
- Aquellas personas que hayan sufrido ataques, pérdidas del conocimiento u otros síntomas relacionados con la epilepsia deben consultar con su médico si pueden usar videojuegos.
- Los padres deben supervisar a sus hijos cuando éstos usan videojuegos. Detenga el juego y vaya al médico si nota que usted o su hijo presenta alguno de los síntomas siguientes:

**Convulsiones**

**Alteración de la vista**

**Contracción ocular o muscular**

**Movimientos involuntarios**

**Pérdida del conocimiento**

**Desorientación**

Para reducir las probabilidades de un ataque cuando se usan videojuegos:

1. Manténgase lo más lejos posible de la pantalla.
2. Juegue en la pantalla de televisión más pequeña que tenga.
3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Descanse entre 10 y 15 minutos cada hora.

## **!ADVERTENCIA: fatiga visual y lesiones por movimiento repetitivo**

El uso de videojuegos durante horas puede provocar molestias en los músculos, las articulaciones, la piel o los ojos. Siga las instrucciones siguientes para evitar problemas como el síndrome del túnel carpiano, la tendinitis, irritación de la piel o fatiga visual:

- Evite jugar en exceso. Se recomienda que los padres supervisen las sesiones de juego de sus hijos.
- Descanse entre 10 y 15 minutos cada hora, aun cuando no crea que lo necesite.
- Si sus manos, muñecas, brazos u ojos se cansan o irritan durante el juego, pare y descanse varias horas antes de volver a jugar.
- Si persiste la molestia en las manos, las muñecas, los brazos o los ojos durante o después del juego, deje de jugar y vaya al médico.

## **!ADVERTENCIA: derrame del contenido de las pilas**

El derrame del ácido de la pilas puede producir daños a las personas y a la consola Game Boy. Si se produce un derrame del contenido de una pila, lave bien la piel y la ropa afectadas por el derrame. Mantenga el ácido de las baterías lejos de los ojos y la boca. Las baterías con derrames pueden producir sonidos similares a ligeros estallidos.

Para evitar el derrame de las pilas:

- No combine pilas nuevas y viejas (sustituya todas las pilas a la vez).
- No combine las pilas alcalinas con las de carbón-zinc.
- No combine pilas de diferentes marcas.
- No use pilas de níquel-cadmio.
- No deje en la consola Game Boy las pilas usadas. Cuando las pilas pierden carga, la luz de encendido puede atenuarse, los sonidos del juego pueden perder volumen y la pantalla puede ponerse en blanco. Cuando suceda esto, sustituya rápidamente las pilas usadas por otras nuevas.
- No deje las pilas en la consola Game Boy o sus accesorios durante largos períodos de inactividad.
- No deje en la posición de encendido el interruptor de la alimentación cuando las baterías hayan perdido su carga.

Cuando termine de usar la consola Game Boy, lleve siempre el interruptor de la alimentación a la posición OFF (apagado).

- No recargue las pilas.
- No coloque las pilas al revés. Compruebe que los polos positivo (+) y negativo (-) se encuentren en la posición correcta. Inserte primero el polo negativo. Cuando vaya a quitar las pilas, retire primero el polo positivo.
- No eche las pilas al fuego.

Disney presents

# HOME On The RANGE

**¡CUIDADO!** Alameda Slim, Rico y los tres Willies se han escapado de la cárcel y se dirigen hacia Lil' Patch Of Heaven en busca de venganza.

Desde que Buck, Maggie y los otros animales de la granja ayudaron a ponerlos entre rejas, han estado planeando su fuga de la cárcel. Ahora han salido y Buck, Jeb y Lucky Jack deben atraparlos una vez más.

En *Disney's Home On The Range*, harás de Buck, el musculoso y temerario semental karateca que "retiró" anteriormente a Rico, Alameda Slim y los tres Willies. También harás de Jeb, el malhumorado macho cabrío y recogedor de latas de la granja. Jeb debe preparar los carteles para la búsqueda de los fugitivos antes de que Buck vaya a capturarlos a su guarida.

Lucky Jack, el conejo de ojos desorbitados y pata de palo que guiará a Buck y Jeb, los ayudará a perfeccionar sus movimientos y explicará las destrezas que adquieran por el camino.

¡Arre! Hacia el Lejano Oeste a divertirse de lo lindo a base de patadas.

**¡ARRIBAAA!**

1. Comprueba que el interruptor de la alimentación (POWER) esté en la posición de apagado (OFF).
2. Inserta el cartucho del juego *Disney's Home On The Range* en la ranura de Game Boy Advance como se describe en el manual de instrucciones de Nintendo Game Boy Advance.
3. Pon el interruptor de la alimentación (POWER) en la posición de encendido (ON).

NOTA: El cartucho del juego *Disney's Home On The Range* sólo se puede usar en el sistema Game Boy Advance.

## PANTALLA DE TÍTULO

Tras la información legal, verás pantallas para Disney Interactive, A2M y, finalmente, *Disney's Home On The Range*. Pulsa Start (Inicio) para pasar al Main Menu (Menú principal).

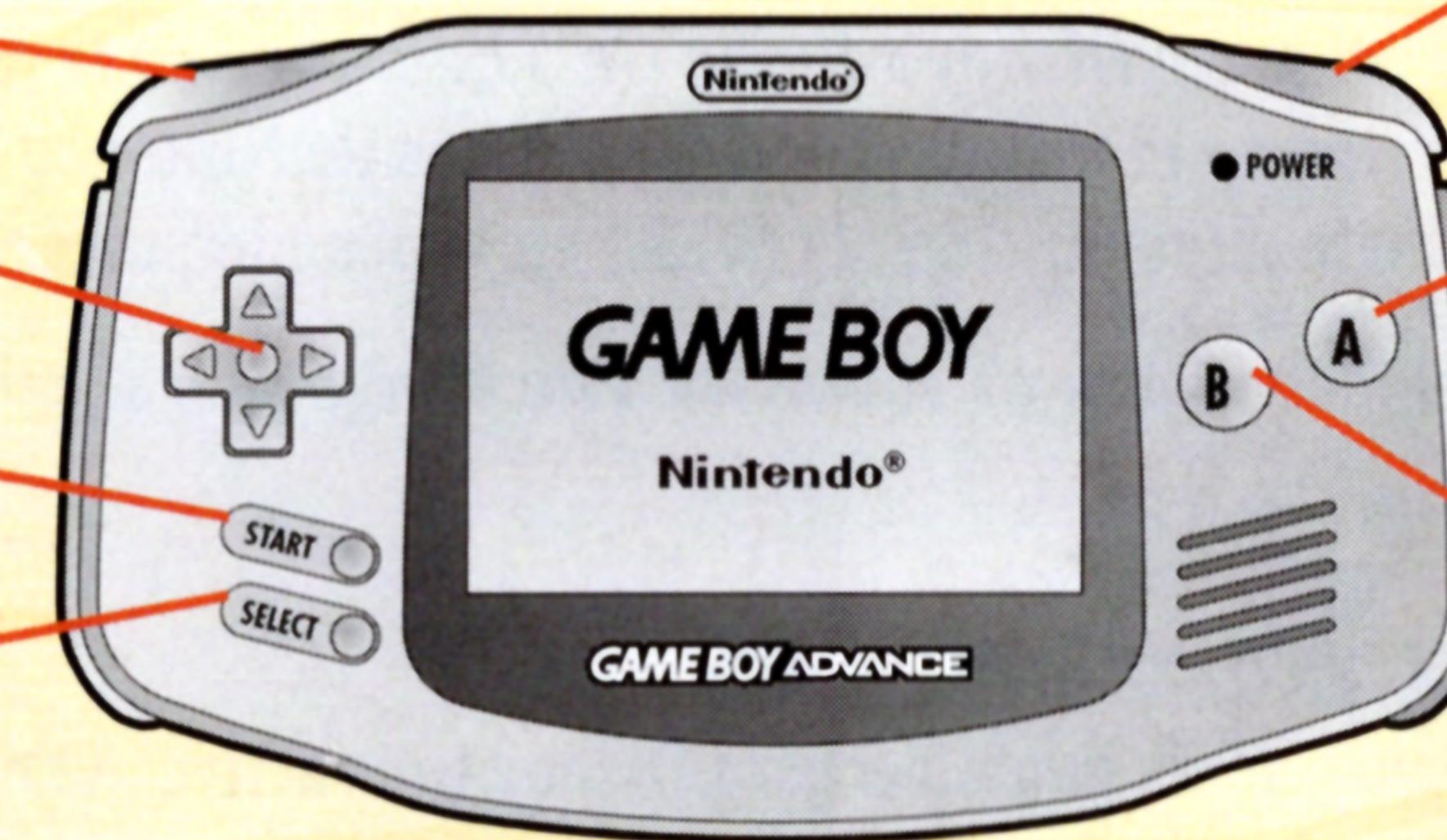
## CONTROLES DE MENÚ

BOTÓN L

PANEL DE  
CONTROL +

START

SELECT



BOTÓN R

BOTÓN A

BOTÓN B

Usa los botones siguientes para navegar por la pantalla del menú:

+Panel de Control Arriba/Abajo

Resaltar opciones de menú

Botón A

Seleccionar opción

Botón B

Volver a la pantalla anterior

## **MENÚ PRINCIPAL**

Usa el **+Panel de control Arriba y Abajo** para resaltar **NEW GAME** (PARTIDA NUEVA), **PASSWORD** (CONTRASEÑA), **OPTIONS** (OPCIONES) o **CREDITS** (CRÉDITOS). Pulsa el **Botón A** para seleccionar.

## **PANTALLA PARA ESCRIBIR CONTRASEÑA**

Cuando selecciones **PASSWORD** (Contraseña), te encontrarás en la pantalla para escribir la contraseña. Cuando completes cada nivel, recibirás una contraseña de 4 letras, que te permitirá reanudar la aventura desde ese punto. Usa esta pantalla para especificar las contraseñas que tengas.

<b>+Panel de control Derecha/Izquierda</b>	Resaltar cuadros de letras de contraseña
<b>+Panel de Control Arriba/Abajo</b>	Cambiar letras de contraseña
<b>Botón A</b>	Confirmar la contraseña
<b>Botón B</b>	Volver a la pantalla anterior

## **OPCIONES**

En la pantalla **Options** (Opciones), puedes activar o desactivar las configuraciones de **Sound FX** (Efectos de sonido) y **Music** (Música). También puedes cambiar la configuración de **Language** (Idioma) entre inglés y francés.

## CRÉDITOS

Ver los créditos de producción de este juego.

## JUGAR CON DISNEY'S HOME ON THE RANGE

### CONTROLES Y RECARGAS DE LOS JUGADORES

#### CONTROLES DE BUCK

##### Controles de monta

Desplazar a la derecha/izquierda

+Panel de control Izquierda/Derecha

Lento

+Panel de Control Abajo

Salto

Botón A

# JUGAR CON DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## Controles de combate

**Mover**

+Panel de control  
Izquierda/Derecha/Arriba/Abajo

**Salto**

Botón A

**Golpe corto**

Botón B

**Patada en el aire**

Botón A y, en el aire, Botón B

**Riendas**

Botón R - Hacia la derecha  
Botón L - Hacia la izquierda

**Ataque trasero**

Botón L - Hacia la derecha  
Botón R - Hacia la izquierda

**Ataque potente**

A medida que derrotas a los fugitivos que aparecen, la Herradura se llenará. Cuando tengas una herradura llena, pulsa el Botón L y el Botón R a la vez para que Buck lance una fuerte patada con las cuatro patas.

# JUGAR CON DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## CONTROLES DE JEB

### Controles estándar

Correr

+Panel de control  
Izquierda/Derecha

Salto en el lugar

Botón A

Salto corriendo

+Panel de control  
Izquierda/Derecha  
y Botón A

Ataque

Botón B

Ataque con caída

Botón A y luego Botón B



# JUGAR CON DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## Controles especiales



**Doble salto**

**Botón A y, en el aire, Botón A**



**Carga**

**+Panel de control Izquierda/Derecha y Botón R**



**Salto largo**

**Carga y Botón A**



**Escupitajo**

**Botón B**



**Golpe demoledor**

**Botón A y, en el aire, Botón B**



**Cañón del chivo**

**Entra en el cañón. Pulsa el Botón A para lanzar a Jeb.**

# JUGAR CON DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## RECARGAS Y OBJETOS

### RECARGAS Y OBJETOS DE MONTA DE BUCK



**Silla de Rico**

Recoge 5 sillas y Buck obtendrá una vida adicional.



**Reloj**

Si recoges el reloj, aumentarás el tiempo del cronómetro.



**Aceleración**

Recógela e irás a toda velocidad durante un tiempo. Buck necesitará esta velocidad para superar obstáculos peligrosos



**Placa de sheriff**

Cuando recoges una placa de sheriff, la salud de Buck mejorará en una barra.



**Flotar**

Cuando recoges este objeto, Buck puede flotar temporalmente sobre el fango.

# JUGAR CON DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## RECARGAS DE COMBATE DE BUCK



**Herradura**

A medida que derrotas a los fugitivos que aparecen, la Herradura se llenará. Cuando tengas una herradura llena, pulsa el **Botón L** y el **Botón R** a la vez para que Buck lance una fuerte patada con las cuatro patas.



**Placa de sheriff**

Cuando recoges una placa de sheriff, la salud de Buck mejorará en una barra.



**Trofeo**

Si recoges un trofeo, obtendrás una vida adicional.



# JUGAR CON DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## COMODINES DE COMBATE DE BUCK

A medida que Buck derrota a los fugitivos, éstos van dejando objetos. Recoger tres objetos de la misma clase le proporcionarán salud y otros beneficios a Buck.



**Cafetera**

3 cafeteras proporcionan a Buck una vida adicional.



**Calzoncillos**

3 calzoncillos proporcionan a Buck 3 barras de salud.



**Bolsa de dinero**

3 bolsas de dinero proporcionan a Buck 2 vidas adicionales.



**Bota**

3 botas proporcionan a Buck una herradura adicional.



**Detonador**

3 detonadores volarán a todos los fugitivos en pantalla.



**Azar**

Recoger cualesquiera 3 objetos proporcionan a Buck una barra de salud.

# JUGAR CON DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## RECARGAS Y OBJETOS DE JEB



Latas

100 latas proporcionan a Jeb una vida adicional.



Col

Cuando hieren a Jeb, si come col, se recupera.



Frijoles saltadores

Los frijoles saltadores permiten a Jeb dar saltos dobles y llegar a lugares que por lo general son demasiado altos. Pulsa el **Botón A** para saltar y luego el **Botón A** otra vez mientras Jeb está en el aire.



Pimiento rojo

Este pequeño pimiento llena de energía a Jeb. Pulsa el **Botón R** mientras usas el **+Panel de control Izquierda/Derecha**. Jeb arremeterá y se abrirá camino a través de cualquier obstáculo. Use el ataque Carga junto con Salto (**Botón A**) para dar saltos largos.

# JUGAR CON DISNEY'S HOME ON THE RANGE

## RECARGAS Y OBJETOS DE JEB



### Mazorca de maíz

Mascar la Mazorca de maíz permitirá a Jeb escupir los granos a los obstáculos y enemigos desde una distancia prudencial. Pulsa el **Botón B** para escupir los granos de maíz.



### Yunque

Recoger un Yunque aumentará la potencia del ataque con caída de Jeb. Pulsa el **Botón A** seguido del **Botón B** y acabarás con cualquier enemigo o elemento destructible que aparezca en pantalla.

**INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE** La copia de un videojuego de cualquiera de los sistemas Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibida por leyes nacionales e internacionales sobre la propiedad intelectual. No está autorizado hacer "back-ups" ni copias de "archivos" y no son necesarios para proteger el software. Cualquier violación de esta norma será perseguida legalmente.

Este videojuego no está diseñado para ser usado con dispositivos de copiado o accesorios no licenciados. El uso de cualquier accesorio no licenciado invalidará la garantía de su producto Nintendo. Nintendo (y/o el licenciatario o distribuidor de Nintendo) no se responsabiliza de ningún daño o pérdida ocasionados por el uso de tal accesorio. Si el uso de dicho accesorio hace que su juego deje de funcionar, desconecte con cuidado el accesorio para evitar daños y reinicie el juego con normalidad. Si el juego no funciona y el dispositivo ya no está conectado a él, por favor póngase en contacto con el departamento de "Servicio técnico" o el "Servicio de atención al cliente" del editor.

Los contenidos de esta nota no afectan a sus derechos estatutarios. Este manual y otros elementos impresos que acompañan al juego están protegidos por leyes nacionales e internacionales de propiedad intelectual. Rev-D (L)

# INFORMACIÓN DE ASISTENCIA AL CLIENTE

**ASISTENCIA POR INTERNET** Para obtener información sobre los juegos Disney Interactive en Internet, visita [www.disney.go.com/gbasupport](http://www.disney.go.com/gbasupport). También puedes enviar un mensaje de correo electrónico a un representante de Asistencia al cliente de Disney Interactive a la dirección [interactive.support@disneyonline.com](mailto:interactive.support@disneyonline.com).

**CONSEJOS SOBRE EL JUEGO** Puedes encontrar consejos sobre el juego en el sitio Web de Asistencia al cliente de Disney Interactive. Para obtener consejos sobre el juego en Internet, visita [www.disney.go.com/gbasupport](http://www.disney.go.com/gbasupport). Si no tienes acceso a Internet, dirige tu solicitud a la dirección postal que aparece a continuación y envía junto con tu carta un sobre franqueado con tu nombre y dirección como destinatario.

**DIRECCIÓN POSTAL** Si lo deseas, puedes escribirnos a la dirección siguiente: Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139.

**ASISTENCIA TELEFÓNICA** Puedes llamar por teléfono a Asistencia al cliente de Disney Interactive al **+ (888) 817-2962**. Si necesitas más información, nuestro personal de Asistencia al cliente para EE UU y Canadá está disponible de lunes a viernes, de 7:30 a.m. a 5:30 p.m. (hora del Pacífico).

**USUARIOS DEL SERVICIO PARA SORDOS (TTY/TDD)** Llámanos mediante el servicio de transmisión de telecomunicaciones local. El personal de Asistencia al cliente para usuarios de TTY/TDD está disponible de lunes a viernes, de 7:30 a.m. a 5:30 p.m. (hora del Pacífico). Nuestro número de atención gratuita es **+ (888) 817-2962**.

**GARANTÍA LIMITADA** Disney Interactive garantiza al comprador de cualquiera de sus videojuegos que el soporte en que están grabados está libre de defectos de fabricación y de materiales por un período de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Disney Interactive sólo se hace responsable del producto en sí, sin ninguna otra garantía, implícita o explícita, por daños o pérdidas indirectos, que se deriven del uso del producto. Si, dentro de los noventa (90) días del período de garantía se observara algún defecto, Disney Interactive se compromete a reparar o reemplazar el producto sin coste alguno. En el caso de que ya no hubiera existencias del mismo producto, Disney Interactive podría, siempre según su criterio, cambiarlo por otro de valor similar. El comprador tiene derecho a esta garantía únicamente si el documento de garantía está sellado y con fecha o si puede demostrar de modo fehaciente a Disney Interactive que el producto se compró en los últimos noventa (90) días. Si necesita cambiar un producto dañado por el usuario, por favor llame a los números de teléfono que aparecen en la sección de Atención por teléfono. La reposición de un producto dañado conlleva un coste de \$ 20.00.

Disney presents  
**HOME  
On The  
RANGE**



COLLECT  
THEM ALL!



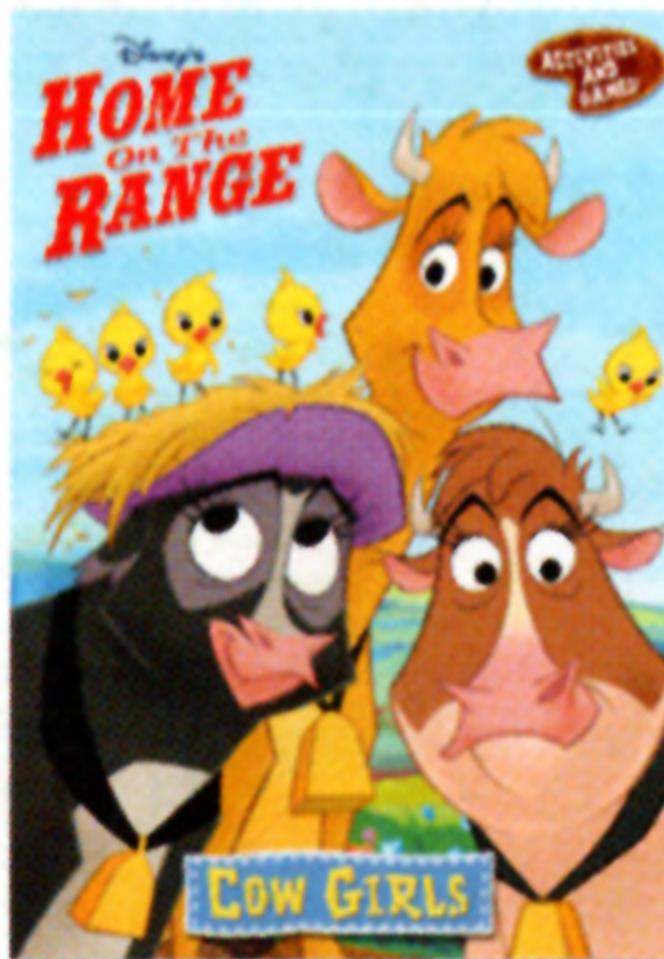
RHCB

© 2003 Disney Enterprises, Inc.

# RIP-ROARING FUN WITH BOOKS BASED ON THE FILM!



A READ-ALOUD STORYBOOK



A Super Coloring Book



A Paint Box Book



A Pictureback Book with Stickers

Look for these and other  
*Home on the Range*  
titles wherever books are sold.  
[www.randomhouse.com/  
kids/disney](http://www.randomhouse.com/kids/disney)